

See
reverse
side for
Instructions

T O U R N A M E N T CYBERBALL™



ATARI

LYNX

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU



1 TO 4 PLAYERS
LYNX

GETTING STARTED

1. Plug in your Lynx and insert the Tournament Cyberball 2072 game disc. The game is at the bottom of the Lynx Owner's Manual.
2. If 2 or 4 people will play, connect all the machines.
3. Turn on the Lynx.

4. Press A or B to exit the title screen. In a one-player game, press A to select the player you want to play. In a two-player game, press the Coach Selection screen again. Use the joystick to select a coach that suits you. A or B. Some coaches are tougher to beat than others.

1. Press A or B to exit the title screen. In a one-player game, press A to select the player you want to play. In a two-player game, press the Coach Selection screen again. Use the joystick to select a coach that suits you. A or B. Some coaches are tougher to beat than others.

5. Select a team by pressing the joystick until the selected team press the A or B button. The teams run onto the playing field and the game starts.

PLAYING THE GAME

Just like ancient football, Cyberball begins with a kickoff. When the game starts, both teams are in a kickoff formation.



In a one-player game, the Lynx team will kick off and you will receive. The kickoff is always automatic. In a two-player game, one or two people will play for each team, depending on the number of players. Each player controls a key player. Any players are seen on the screen. In a two-player game, one calls offensive plays, the other defensive setups.

Choose your offensive or defensive play, then press A or B. If you do not make a choice before time runs out, the Lynx will use the current selection.

The players line up at the line of scrimmage. Defensive players can select which man they want to control before the ball is passed by pressing A. The second offensive player may also choose his man. The play starts, and the coaches use their joystick to move the key players.

Choose your offensive or defensive play, then press A or B. If you do not make a choice before time runs out, the Lynx will use the current selection.

Les joueurs se alignent sur la ligne de scrimmage. Les joueurs défensifs peuvent sélectionner le joueur qu'ils veulent contrôler. Le second joueur offensif peut aussi choisir son joueur. La partie commence et les entraîneurs utilisent leur joystick pour déplacer les joueurs principaux.

Les joueurs se alignent sur la ligne de scrimmage. Les joueurs défensifs peuvent sélectionner le joueur qu'ils veulent contrôler. Le second joueur offensif peut aussi choisir son joueur. La partie commence et les entraîneurs utilisent leur joystick pour déplacer les joueurs principaux.



If the defense intercepts a pass, they take over where they caught the ball.

There are two ways to score. If you cross the goal line, you score a touchdown. Touchdowns are worth six points. The offense then has a chance to make an extra point with one more play.

This defense can score a safety by tackling an offensive player behind the goal line. A safety is worth two points. Also, the defensive team gets the ball.

Si la défense intercepte un passe, ils prennent le ballon là où ils l'ont attrapé.

Il y a deux façons de marquer. Si vous traversez la ligne de but, vous marquez un touchdown. Les touchdowns valent six points. L'attaque a alors la chance de marquer un point supplémentaire avec une seule passe de plus.

Cette défense peut marquer un safety en plaquant un joueur offensif derrière la ligne de but. Un safety vaut deux points. De plus, la défense récupère le ballon.

Si la défense intercepte un passe, ils prennent le ballon là où ils l'ont attrapé.

Il y a deux façons de marquer. Si vous traversez la ligne de but, vous marquez un touchdown. Les touchdowns valent six points. L'attaque a alors la chance de marquer un point supplémentaire avec une seule passe de plus.

Cette défense peut marquer un safety en plaquant un joueur offensif derrière la ligne de but. Un safety vaut deux points. De plus, la défense récupère le ballon.



When the kicking player gets the ball, the other player receives the ball. If you are the receiving team, use the joystick to move the player forward.

If you team kicked off, move your key player toward the receiver. A player is locked when a fielded from the opposing team touches it.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

Si votre équipe a effectué un kickoff, déplacez votre joueur clé vers le receveur. Un joueur est bloqué quand il est touché par un joueur de l'équipe adverse.

Quand le joueur qui passe le ballon reçoit le ballon, l'autre joueur reçoit le ballon. Si vous êtes l'équipe qui reçoit, utilisez le joystick pour déplacer le joueur vers l'avant.

TOURNAMENT CYBERBALL

In the year 2072, the world has changed in many ways. But one thing is still the same: the citizens of the future still enjoy sports. In the city stadium, the Universal Champions are preparing to defend their title. This is the game that separates the Cyberbots from the Droids.

2072. Le monde a changé de bien des aspects. Mais une chose demeure la même: les citoyens du futur aiment toujours les sports. Dans le stade de la ville, les champions universels se préparent à défendre leur titre. C'est ce jeu qui sépare les Cyberbots des Droids.

In Tournament Cyberball, you call the plays. If you are on offense, you can select from a variety of run, option and pass plays.

Vous pouvez sélectionner les passes, les options, les courses ou les passes directes. Vous pouvez aussi sélectionner les passes, les options, les courses ou les passes directes.



On defense, choose whether to defend short, medium or long.

En défense, vous devez choisir entre une formation défensive courte, moyenne ou longue.



There are no downs in Cyberball. Instead, the scoring system gets to its limit. If the ball gets too hot before you cross the DEFENSE line on the field, it explodes! The steps of the ball are cool, warm, hot and critical. Once the ball gets "critical," you can cross the DEFENSE line again. Otherwise, you only have one play before it explodes! Once play ended, you must get a touchdown before it explodes.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

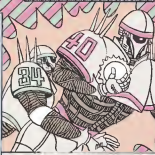
Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.

Il n'y a pas de downs dans Cyberball. À la place, le système de notation arrive à sa limite. Si le ballon devient trop chaud avant que vous ne traversiez la ligne DÉFENSE sur le terrain, il explose ! Les étapes du ballon sont : froid, chaud, chaud et critique. Une fois que le ballon est "critique", vous pouvez à nouveau traverser la ligne DÉFENSE. Sinon, vous n'avez qu'une seule passe avant qu'il n'explose ! Une fois la passe terminée, vous devez marquer un touchdown avant qu'il n'explose.



To choose a play category, press the joystick in the direction of the category, then press A or B. You also call a time out or stop the clock by selecting the Time Out option from the Play Category screen. Each play category contains several plays. Scroll through the selections by pressing the joystick right or left.

Pour choisir une catégorie de jeu, appuyez sur le joystick dans la direction de la catégorie, puis appuyez sur A ou B. Vous pouvez aussi appeler un timeout ou arrêter le jeu en sélectionnant l'option Time Out sur l'écran Play Category. Chaque catégorie de jeu contient plusieurs jeux. Faites défiler les sélections en appuyant sur le joystick à droite ou à gauche.



As a team scores, it earns money. Use the money to purchase more powerful Cyberbots. When a Cyberbot is available for purchase, it appears on the Play Selection screen. If you want to buy the Cyberbot, press A. If not, scroll through the plays in the usual way. If you take your money, even better Cyberbots may become available.

Play continues for six periods. Each period ends with a timeout. At the end of the timeout, the scoreboard appears and the teams take a break.

Après qu'une équipe a marqué, elle gagne de l'argent. Utilisez l'argent pour acheter des Cyberbots plus puissants. Quand un Cyberbot est disponible à l'achat, il apparaît sur l'écran de sélection des jeux. Si vous voulez acheter le Cyberbot, appuyez sur A. Sinon, faites défiler les jeux de la manière habituelle. Si vous prenez votre argent, de meilleurs Cyberbots peuvent devenir disponibles.

Le jeu se poursuit pendant six périodes. Chaque période se termine par un timeout. À la fin du timeout, le tableau de bord apparaît et les équipes prennent une pause.

END OF PERIOD

00	07	CRUSH	007
09	00	THUNDER	009

When the game ends, the team with the most points earns the right to call itself the Champion of the Universe.

Quand le jeu se termine, l'équipe qui a le plus de points a le droit de s'appeler champion de l'univers.

Quand le jeu se termine, l'équipe qui a le plus de points a le droit de s'appeler champion de l'univers.

Quand le jeu se termine, l'équipe qui a le plus de points a le droit de s'appeler champion de l'univers.

Quand le jeu se termine, l'équipe qui a le plus de points a le droit de s'appeler champion de l'univers.

Quand le jeu se termine, l'équipe qui a le plus de points a le droit de s'appeler champion de l'univers.